

1  
BELLISSIMA  
MAGLIETTA  
IN OMAGGIO

32 PAGINE

# 26 GIOCHI

13 GIOCHI  
PER IL CBM 64



KUNG FU



LA GRANDE BOXE



DRAGON



KILOM



DIABLO



LAZE



SCACCHI AL LASER



LORD OF THE RINGS



PALOMBARO



IQ FLIPPER 500



MEGABMX

# 26 GIOCHI PER LO SPECTRUM 48K



THREE RUNNERS



THE SAGA



TORTURED



SUBSCRIBER



INDY BOY



VIVA HATE



SKITAR



OMEGA FLY



SHOW OUT

SHOW OUT

SHOW OUT

SHOW OUT



HOT DATE



REFLECT-00



USA TODAY

# FANTASTICA T-SHIRT!

Dite la verità. Ve lo aspettavate questo supernumero di Special Program con una fantastica T-shirt e con 13, dicasi 13, giochi? Magari sì, perché questa è un po' la nostra tradizione estiva che vi regala 3 giochi in più e una eccezionale maglietta da sfoggiare sulle spiagge o in palestra per mostrare agli altri che voi con il joystick (e con i trucchi che la nostra rivista vi insegna...) ci sapete proprio fare!

**MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!**

**POTRETE VINCERE**

**da Lire 500.000 a 1 milione per gioco pubblicato**

**Lire 150.000 per il listato**

**Telefonate al 02/89401531**

**cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti**

# SULLA CASSETTA



**CBM 64**

**LATO A**



**SPECTRUM**

**LATO B**

- |    |                                      |               |
|----|--------------------------------------|---------------|
| 4  | KUNG FU                              | THREE RUNNERS |
| 5  | ORSINO                               | THE SAGA      |
| 6  | LA GRANDE BOX                        | TORTURED      |
| 7  | DIABLO                               | SUBSCRIBER    |
| 8  | KILOM                                | INDI BOY      |
| 9  | LAZE                                 | VIVA HATE     |
| 10 | SCACCHI AL LASER                     | OMEGA FLY     |
| 11 | FORCED                               | SKITAR        |
| 12 | PALOMBARO                            | BUP           |
| 13 | IQ FLIPPER                           | SHOW OUT      |
| 14 | MEGA BMX                             | HOT DAY 2     |
| 15 | GEMELLI                              | REFLECT - IT  |
| 16 | GULKON                               | U.S.A. TODAY  |
| 18 | Videoguida alle corse d'auto         |               |
| 24 | VIDEO KID: i nuovi teledipendenti    |               |
| 26 | THE GODFATHER: nel regno del Padrino |               |
| 29 | Vendo, compro, cerco, trovo          |               |

## KUNG FU

Calati nei panni di un maestro di Kung Fu e preparati ad affrontare innumerevoli pericoli dimostrando tutta la tua abilità ed il tuo coraggio. Devi penetrare all'interno di un tempio popolato da creature mostruose sempre pronte ad attaccare chiunque cerchi di scoprire i segreti custoditi in esso. Tu puoi combattere a mani nude o utilizzando la spada per riuscire a distruggere gli esseri ostili il cui semplice tocco ti porta via energia vitale. Lungo il cammino troverai delle ampolle contenenti una pozione magica: attivala per riuscire a completare una parte di percorso.

Ricordati di annientare quanti più nemici possibile perché colpendoli si sprigionerà una fiammella che farà aumentare la tua energia senza la quale non potrai portare a termine questa affascinante avventura.



## JOYSTICK IN PORTA 2

TASTI  
SPARO

inizio partita

## THREE RUNNERS

Attraverso i più grandi e famosi circuiti del mondo dovrai affrontare i migliori piloti in una corsa sfrenata contro il tempo.

All'inizio puoi decidere se usare un camion o, se preferisci, l'auto o la moto. Ovviamente, come puoi ben immaginare ogni veicolo ha i suoi pregi e i suoi difetti. Ad esempio il camion è sicuramente più affidabile ma quanto a maneggevolezza..., la macchina è sicuramente più versatile ma nei "corpo a corpo" avrà sicuramente la meglio un camion, mentre per la moto, ciò che guadagnerai in sprint, lo pagherai decisamente in comfort e sicurezza.

Starà a te decidere per quale mezzo optare ma in ogni caso fai bene attenzione alle buche, alle dune di sabbia, alle oasi, ma soprattutto fai attenzione a non uscire dal percorso.

Buona fortuna!



## JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

## ORSINO

Un mago cattivo (che odia l'estate) ha eseguito un sortilegio che ha fatto scolorire le fronde di tutta la foresta. Tu impersoni un volenteroso abitante del bosco, che di professione fa il pittore, il quale ha deciso di ridare il colore perduto alle piante.

Per fare questo deve saltare verso ogni foglia e premere il tasto SPARO: se ha eseguito correttamente i movimenti la foglia riacquisterà il colore verde. Hai un tempo molto limitato per terminare un albero e passare al successivo.

Gli altri animali (stregati anch'essi) cercheranno di ostacolarti; tu puoi solo tramortirli lanciando loro contro un po' di tempera.

Premendo poco il tasto SPARO lanci poca tempera e li stordisci quindi per un tempo limitato, tenendo premuto più a lungo il tasto sparo invece lanci più tempera e li stordisci per più tempo.

Purtroppo puoi portarti dietro poco colore per volta e devi andarti a rifornire presso i grossi bidoni sullo schermo. Ogni tanto devi affrontare un livello bonus nel quale devi accendere tutte le candele (nello stesso modo con cui colori le foglie).



### JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO	inizi
P	pausa

## THE SAGA

L'ennesima parte di questa saga ti vede ancora protagonista nel divertente ruolo di un uovo, il cui unico compito è quello di salvare il proprio paese natio, dalle grinfie di un malvagio demone.

Attraverso le molteplici schermate dovrai far buon uso degli oggetti che trovi lungo il cammino, per poter accedere di diritto ad alcune zone del gioco. A disposizione avrai anche il salto che ti permetterà di passare agevolmente da una piattaforma all'altra. Se la fortuna sarà dalla tua sarà un gioco da ragazzi riuscire a sconfiggere il malvagio.



### JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

C  
B  
M  
6  
4

S  
A  
M  
U  
E  
L  
S  
I  
N  
C  
L  
A  
I  
R

## LA GRANDE BOXE

Ecco un fantastico gioco in cui potrai vivere l'emozione e le fatiche di un vero incontro di boxe. Avrai finalmente l'opportunità di salire sul ring per disputare la finale del campionato del mondo dei pesi massimi.

Preparati a lanciarti in una massacrante sfida all'ultimo guantone contro il tuo avversario. Convinci un tuo amico ad affrontarti o, in sua assenza, gioca contro il computer.

Ogni giocatore è dotato di una certa quantità di forza che ovviamente diminuisce ad ogni pugno ricevuto. Quindi evita i colpi dell'avversario e sfodera il tuo gancio destro appena puoi.

Buon divertimento, campione!



## JOYSTICK IN PORTA 2 e 1

TASTI  
SPARO  
1 o 2

inizio partita  
numero di pugni

## TORTURED

Un impari lotta contro gli inferi che popolano le viscere della Terra.

Dopo una caduta vertiginosa verso il centro del pianeta ti trovi di fronte degli orribili esseri che ti mostreranno una serie di torture praticate su dei poveri esseri indifesi.

Se vuoi evitare di fare anche tu la medesima e orribile fine devi trovare il malefico Satana e sconfiggerlo definitivamente con le armi di cui disponi.



## JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti a video

## DIABLO

Una principessa ha bisogno di aiuto e tu ti sei offerto per andarla a salvare.

Il responsabile del sortilegio è un malefico seguace di Satana in persona ed ha rinchiuso la dolce fanciulla in una cella dispersa in una zona quanto meno da incubo!

Tu non ti perdi di animo e ti metti in cammino per raggiungerla e liberarla. La strada è purtroppo piena di insidie e di esseri incaricati dal perfido nemico di ucciderti. Devi affrontare quindi infiniti animali delle tenebre e mostri umanoidi stando attento a non farti colpire in quanto possono farti perdere energia (e quindi la vita). Per difenderti hai a disposizione una mazza ferrata e la tua forza. Puoi inoltre recuperare degli oggetti utili per portare a termine l'impresa (chiavi, indicatori di direzione indispensabili nel labirinto, altre armi, ecc.).



### JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO	inizio
TASTO COMMODORE	sonoro
S	pausa
RUN/STOP	abbandono

## SUBSCRIBER

Chi non si rammenta del primo videogame che ha fatto impazzire i più accaniti giocatori?! Nella seconda parte di questo gioco ti trovi nuovamente alla guida della tua bicicletta e devi distribuire i giornali agli abbonati evitando di colpire vetri e casa di coloro che non hanno fatto nessun abbonamento.

Al termine della lunga giornata di lavoro dovrai rendere conto del lavoro eseguito e il tuo capo deciderà se farti continuare oppure no nei giorni successivi.

Cerca di fare il tuo dovere e... buona fortuna!



### JOYSTICK-TASTIERA

C  
B  
M  
6  
4

S  
A  
B  
S  
C  
R  
I  
B  
E  
R

## KILOM

Per chi desiderasse cimentarsi in un'impegnativa prova di guida, Kilom è il gioco adatto.

Inizialmente devi decidere tramite il joystick se utilizzare il cambio automatico oppure quello manuale (in tal caso per innestare una marcia devi spostare la leva del joystick secondo la diagonale corrispondente alla marcia e premere contemporaneamente SPARO); quindi devi scegliere il tipo di percorso da effettuare (se di pura velocità oppure con ostacoli da Stuntcar che bisogna imparare a superare: grido della morte, ponte sospeso, ecc.).

Ora puoi iniziare la corsa.

Lo scopo del gioco è di eseguire il percorso nel minor tempo possibile. Finisci il gioco quando finiranno i secondi del Timer (secondi che ti vengono rinnovati ogni volta che completi un giro). Fai attenzione a non finire fuori pista per più di dieci secondi. Una ulteriore difficoltà è costituita dalle altre macchine e furgoncini che viaggiano in direzione opposta e che devi evitare di urtare.



### JOYSTICK IN PORTA 1

RUN/STOP pausa

## INDI BOY

Sulla falsa riga di Dizzy anche qui devi far uso dei vari oggetti che trovi, per poter proseguire nei tanti schermi che costituiscono questo gioco.

All'inizio ad esempio, dovrai collocare la bolla che trovi lungo il percorso, sulla pietra dove vi è impressa una freccia, questo ad esempio ti permetterà di aver libero accesso alla caverna che sarà l'ambiente stesso di tutto il gioco. La cosa più importante è il coraggio e siccome il personaggio del gioco ricorda molto Indiana Jones, di coraggio e forza di volontà dovrai averne molta se vuoi emulare in tutto e per tutto il famoso personaggio del cinema!!!

Buon divertimento e... buona fortuna!!!



### JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Q alto  
A basso  
O sinistra  
P destra  
M fuoco

## LAZE

L'infinito universo mostra costantemente facce nuove, a volte piacevoli, altre spiacevoli. Per tua sfortuna questa volta ti sei imbattuto in una popolazione alquanto ostile ed ora devi cercare di uscire dalla zona di loro influenza e riprendere la rotta alla ricerca del tuo pianeta.

Gli alieni ti attaccano in formazioni successive e tu puoi colpirli solo quando sono molto vicini a te. Se distruggi tutta una formazione allora comparirà un bonus sullo schermo che recuperato ti fornisce di una arma nuova.

Hai a disposizione una certa quantità di energia che perdi se urti le costruzioni, gli alieni o le meteore. Inoltre hai tre super bombe che annientano tutto ciò che è sullo schermo.

Alla fine di ogni livello devi distruggere il Grande Mostro per poter passare al livello dopo.



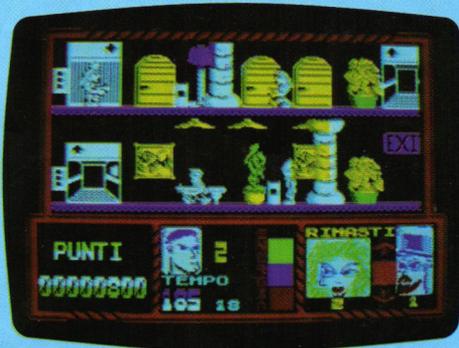
### JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO  
RUN/STOP  
RESTORE  
JOYSTICK

inizio  
pausa  
abbandoni  
sinistra/destra  
= sonoro

## VIVA HATE

Sei un investigatore privato che deve scovare dei pericolosi criminali i quali si trovano in un lussuoso Hotel. La vista laterale ti permette di osservare i vari piani e vedere, di conseguenza, a quale piano si nascondono i delinquenti armati fino ai denti. La cosa che dovrai tenere ben presente è quella di fare attenzione a non colpire anime innocenti che si trovano casualmente a passare da quelle parti.



### JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

C  
B  
M  
6  
4

S  
A  
M  
U  
R  
M

## SCACCHI AL LASER

Preparati a giocare con un tuo amico ad una avveniristica partita a scacchi.

Le pedine sono rappresentate da alcuni deflettori, un laser ed una astronave madre. Tu devi muovere i deflettori ed il laser in modo da riuscire a colpire l'astronave madre avversaria.

Per muovere le pedine devi posizionarti sul pezzo, tenere premuto lo sparo finché la casella cambia colore e poi muovere su una delle caselle adiacenti. Ogni giocatore ha a disposizione il numero di mosse indicato dai mattoncini colorati presenti nella parte sinistra dello schermo. Puoi anche decidere semplicemente di ruotare uno dei deflettori in modo da dirigere il raggio laser su uno dei pezzi avversari.

Sulla parte sinistra dello schermo di gioco sono presenti, oltre ai mattoncini, tre lettere: la "Q" indica fine gioco; la "R" fine partita, la "F" indica l'attivazione dello sparo del laser.

Impegnati a distruggere l'astronave madre e buon divertimento!



### JOYSTICK IN PORTA 2 e 1

#### TASTI

F1	numero di joysticks
F3	colore pedine gioc. 1
F5	colore pedine gioc. 2
F7	inizio partita

## HOMEGA FLY

Sei a bordo di un'astronave che deve penetrare attraverso le linee nemiche fronteggiando esseri alieni di ogni genere.

Sfruttando l'ottima visuale laterale dovrai abbattere, uno dopo l'altro, ogni squadrone che compone la flotta. Per ogni singolo squadrone abbattuto ti verrà elargita un'icona, utile per migliorare le prestazioni, meccaniche e di fuoco, della tua nave spaziale.

Buona fortuna!



### JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Q/A	su/giù
O/P	sinistra/destra
SPAZIO	fuoco

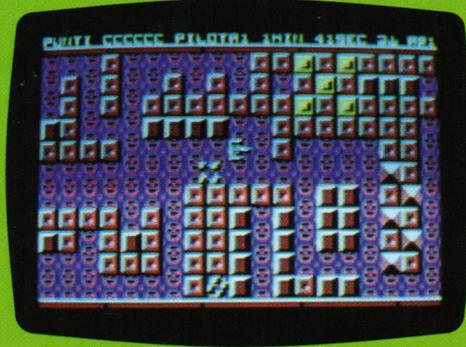
## FORCED

Questo gioco unisce insieme le caratteristiche dei giochi spaziali e di logica.

Infatti sei alla guida di un caccia intergalattico che deve risolvere dei rompicapo per poter passare al livello seguente ed arrivare così alla fine del gioco. Il caccia è equipaggiato con un cannone laser col quale deve disintegrare tutti i blocchi (per lo meno quelli pieni e quelli a piramide) che si trovano sullo schermo. Dopo avere finito questo compito comparirà una casella di uscita che permette di passare al livello più alto.

Le difficoltà sono rappresentate da altri strani velivoli che si aggirano sullo schermo e che non devono essere assolutamente urtati.

Per difendersi da essi si possono colpire e renderli così inoffensivi almeno per qualche secondo. C'è anche un tempo limite per finire il livello.



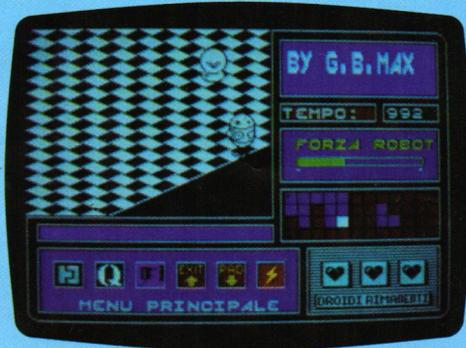
### JOYSTICK IN PORTA 1 o 2

SPARO	inizi
SPAZIO	pausa
RESTORE	abbandoni

## SKITAR

Grafica 3D, alta giocabilità fanno di Skitar un gioco davvero entusiasmante. Impersoni un simpatico Robot il quale deve tenere sotto stretto controllo una zona di una fabbrica completamente automatizzata. Il tuo compito è quello di uccidere all'istante i Robots ribelli e supplire ad ogni mancanza con gli altri disponibili.

Sulla cornice dello schermo avrai a disposizione una serie di icone con le quali potrai telecomandare il tuo Robot-Vigilante, facendogli compiere le azioni che più risulteranno idonee al fine di risolvere il video-game nel migliore dei modi. Coraggio, la fortuna è dalla tua parte.



### JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Q/A	alto/basso
O/P	sinistra/destra
M	fuoco

C  
B  
M  
6  
4

S  
A  
M  
P  
S  
R  
U  
M

## PALOMBARO

Il protagonista di questo gioco è per un palombaro alla ricerca di tesori perduti. Aiutalo a perlustrare una caverna sottomarina ed a superare le varie difficoltà che dovrà affrontare per recuperare perle preziose, antichi forzieri e tesori di ogni tipo. Purtroppo l'autonomia d'aria del nostro palombaro è limitata e diminuisce inesorabile col trascorrere del tempo, ma non preoccuparti perché all'interno della caverna è possibile fare rifornimento d'ossigeno; quindi tieni d'occhio l'indicatore dell'aria e non correre rischi eccessivi.

Ovviamente il mare è popolato da creature ostili il cui tocco è mortale e, come se non bastasse, è assolutamente vietato urtare contro le pareti pena la rottura dello scafandro con conseguente morte. Impegnati a fondo e vedrai che riuscirai a trovare immensi tesori.



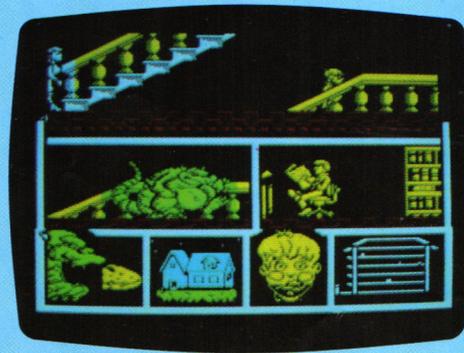
## JOYSTICK IN PORTA 2

TASTI  
SPARO

inizio partita

## BUP

Chi da piccolo non si è mai diletto a fare esperimenti usando ogni sorta di ingredienti o giocando con il "Piccolo chimico"? Ed è proprio con quest'ultimo che senza volere hai creato una specie di mostro ed ora quest'essere enorme ti segue per tutta la casa distruggendo con la sua mole tutto ciò che tocca. Fai attenzione a non fare incrociare i tuoi genitori con il mostro perché le conseguenze potrebbero essere disastrose. Quindi, quando senti i passi di mamma e papà che si avvicinano cerca di farlo sparire il più presto possibile. Come? Starà a te trovare, a secondo di ogni circostanza, il nascondiglio più sicuro. Buon divertimento!!!



## JOYSTICK - TASTIERA

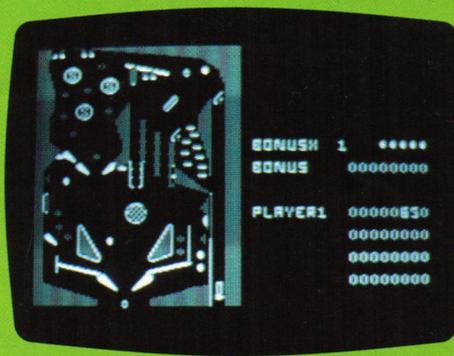
## IQ FLIPPER

Il fascino del flipper, con le sue luci, i suoi suoni, i movimenti veloci ed imprevedibili della pallina, è sempre immutato.

Anche nell'era dei video games è possibile cimentarsi in questo simpatico ed entusiasmante passatempo: con IQ

Flipper. Giocare è molto semplice, praticamente intuitivo. Si seleziona per prima cosa il numero dei giocatori (fino a 4) quindi si inizia a giocare. Scopo del gioco è come tutti sanno quello di fare più punti possibile con le palline a disposizione. Per ottenere ciò bisogna evitare che le palline finiscano nella buca respingendole con le apposite pinne. Con l'abilità si può anche indirizzare la pallina verso le zone dove è più facile accumulare punti (bisogna in pratica colpire i vari respingitori, pallini luminosi, porte girevoli).

Muovendo la leva del joystick a sinistra e destra si azionano le rispettive pinne, tirandola indietro si imposta la forza del lanciatore e sparando si fa partire la pallina.



## JOYSTICK IN PORTA 1

F5

scelta numero di giocatori

F7

inizio

## SHOW OUT

Nei panni di un grosso finanziere televisivo, dovrai acquistare dei programmi e collocarli nelle fasce orarie più adatte.

Dovrai scegliere inoltre gli sponsor per i film che dovranno andare in onda, cercando ovviamente di concludere i più grossi affari.

Il tutto, ricordati, senza uscire dal Budget concesso dalla società che tu dirigi.

Ma ripensandoci bene, questo finanziere che compra e rivende, che conclude affari sempre vantaggiosi sia nel mondo della TV che in quello dello sport, non vi ricorda forse qualcuno?!!!

In bocca al lupo!



## JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti a video

## MEGA MBX

Le attuali biciclette danno la possibilità reale di eseguire acrobazie che prima erano appannaggio di bravissimi giocolieri. Ora è addirittura una moda e questo programma ti permette di rifare le più spericolate prove realizzabili con due ruote.

All'inizio devi decidere il nome dei giocatori ed i relativi controlli (premendo i tasti secondo le indicazioni fornite sullo schermo). Durante il gioco devi muovere in modo opportuno il joystick oppure i tasti corrispondenti per far eseguire alla tua bicicletta i vari movimenti.

Solo se eseguirai i movimenti giusti potrai giungere alla fine della prova e passare al livello successivo con nuove ed impegnative difficoltà. Per ogni prova ci sono dei limiti di tempo o di distanza percorsa.

Nella prima prova, ad esempio, devi tenere la bicicletta impennata per almeno 45 metri (facendo attenzione a non scivolare o a non ribaltarti), nella seconda devi saltare delle rampe e così via. Se non superi una prova devi ricominciare da capo.



### JOYSTICK IN PORTA 1 e 2

1-2-3-4  
F5

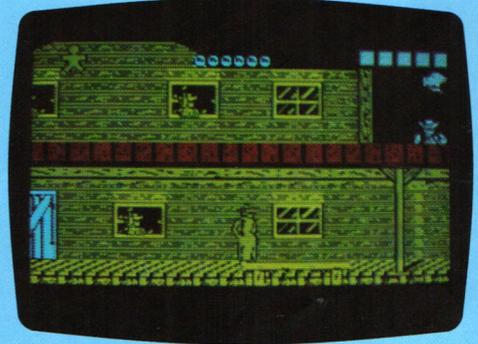
scelta concorrenti  
abbandonare la partita

## HOT DAY 2

Sei entrato in un villaggio del far-west poco ospitale e sembra che tutti ti vogliano uccidere a vista. Nei panni di un coraggioso cow-boy armato della sua Colt 45 tenterai di sopravvivere ai colpi dei banditi che svuoteranno i loro caricatori contro di te.

Solo il tuo coraggio e la tua pistola ti saranno d'aiuto, ricordatelo bene.

Solo se sarai capace di colpire il bersaglio al primo colpo, solo se la tua infallibile mira verrà confermata, potrai allora liberare la città da questi malvimenti.



### JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

## GEMELLI

Sullo schermo sono rappresentate due immagini composte da tanti quadratini colorati.

Il tuo compito è molto semplice: cambiando il colore dei quadratini che compongono l'immagine di sinistra, devi riuscire a riprodurre l'immagine di destra. I quadratini cambiano colore secondo una sequenza ben determinata: da verde a blu, a viola, a rosso, a giallo ed infine la scomparsa. Tale sequenza è indicata al centro dello schermo.

Posizionati su un quadratino e premi lo sparo: questo diventerà del colore corrispondente a due salti mentre i quattro adiacenti passeranno al colore successivo. Il gioco offre inoltre altre possibilità indicate in alto sullo schermo. Partendo da sinistra, avrai l'opportunità di invertire la sequenza dei colori; di posizionare quadratini verdi in uno spazio vuoto e in tutti i quadratini adiacenti vuoti: di piazzare una bomba che elimina il quadratino selezionato e quelli adiacenti. Attenzione: quando selezioni una delle prime due opportunità ricordati di andare sull'orologio e premere lo sparo per tornare al modo di gioco normale.



## JOYSTICK IN PORTA 2

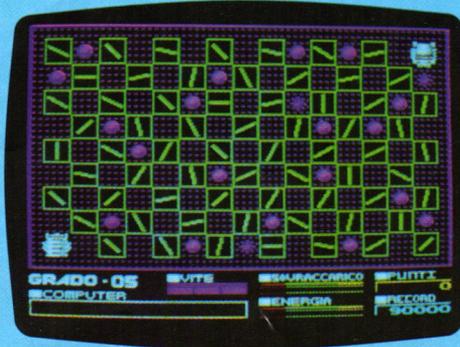
TASTI  
SPAZIO

inizio partita

## REFLECT-IT

Tutte le superpotenze del globo sono sulle tue orme e cercano in ogni modo di impadronirsi della tua ultima invenzione sul raggio laser. Come nei più bei films di fantascienza sei riuscito a mettere a punto un sistema di specchi attraverso i quali un raggio laser, dopo essersi riflesso più volte, riesce a disintegrare ogni forma della materia a noi conosciuta. Il gioco consiste nel riuscire a dirigere il fascio di luce ionizzato verso un ricettacolo sfruttando per l'appunto una serie di specchi che potrai orientare a tuo piacimento in modo da far riflettere il raggio più volte fino ad arrivare alla destinazione.

Raggiunta quest'ultima riceverai un bonus che ti permetterà di passare al livello seguente. Per comprendere ancora meglio la tecnica di gioco potrai usufruire di un "Demo" che ti mostrerà anche gli schemi più difficili dedicati esclusivamente a giocatori Super! Buon divertimento.



## JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

C  
B  
M  
6  
4

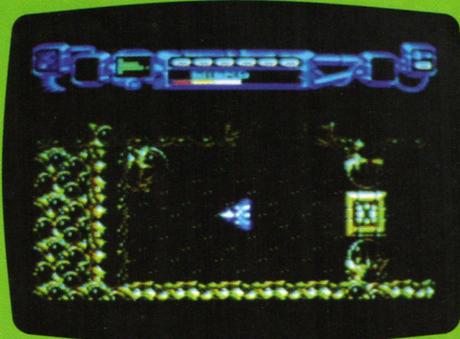
S  
A  
M  
U  
R  
M

## GULKON

Gli alieni si sono impossessati del satellite Xorda 1276 e da lì vogliono partire per conquistare tutto il sistema solare.

Il tuo compito è di impedire ciò ed annientare gli invasori. Sei a bordo di un caccia stellare e con esso devi perlustrare tutte le zone del satellite alla ricerca degli alieni. Hai a disposizione un cannone laserprotonico col quale puoi difenderti dai velivoli nemici e dai super-alieni che si trovano alla fine di ogni zona (ne devi "ripulire" ben 7!).

Su ogni piattaforma sono presenti dei riquadri che possono contenere delle armi extra, dei rifornimenti di energia (per le armi o gli scudi), delle chiavi di accesso, dei teletrasporti per altre piattaforme oppure anche dei trabocchetti come buchi neri. Per prendere i bonus od usare i teletrasportatori devi posizionarti sopra essi e premere Sparo. Fai molta attenzione ai super-alieni ed alla tua riserva di energia poiché hai una vita sola!



## JOYSTICK IN PORTA 2

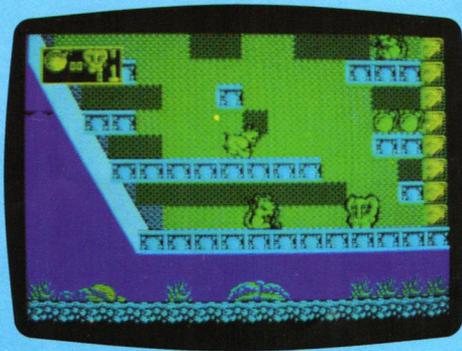
SPARO	inizio
M	scelta sonora
RUN/STOP	pausa

## U.S.A. TODAY

Il nostro personaggio è alla scoperta dell'America, riuscirà ad arrivare alla meta? Tutti i personaggi che incontri lungo il percorso sono stati creati con il solo scopo di metterti in difficoltà.

L'unico modo per arrivare alla meta sani e salvi è di essere veloce come un fulmine nel muovere i tuoi comandi (joystick o tastiera che sia) e avere dei riflessi da super-eroe.

Fai attenzione! Alcuni, ma soltanto alcuni, dei personaggi del gioco sono tuoi amici e potranno elargirti favolosi bonus. Starà a te riuscire a distinguere il nemico dall'amico e così facendo anche tu, come Colombo, riuscirai a scoprire l'agognata Terra d'oltre oceano.



## JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR AGF-TASTIERA

**QUESTO MESE  
IN EDICOLA**

**IL NUOVO NUMERO DI**

**CBM 64 HIT  
PARADE**

**30**

**GIOCHI**

**FAST LOADING  
"BITURBO"**

- 1 - GLI ANTENATI
- 2 - PONZIE
- 3 - ROCKMAN
- 4 - BUMP
- 5 - SPANA NERA
- 6 - SAVANA
- 7 - JUMPER
- 8 - PERLE
- 9 - LO GNOMO
- 10 - MATRASS
- 11 - IDOLO D'ORO
- 12 - POMPELMO
- 13 - FREDDY
- 14 - SUPER CANNON
- 15 - IL PRESTINAIO
- 16 - AFRICA NERA
- 17 - LE 7 PROVE
- 18 - ATTACCO UFO
- 19 - BORO
- 20 - I MISTERI DELLA GIUNGLA
- 21 - LAST CAVERNS
- 22 - NIGHT MISSION
- 23 - FORMULA 1
- 24 - GIROSCOPIO
- 25 - AIR FIGHTER
- 26 - ESPLORATORE
- 27 - GUN
- 28 - OMBRA NERA
- 29 - ESSE TEAM 2
- 30 - KUNG FU



# VIDEO GUIDA alle corse d'auto

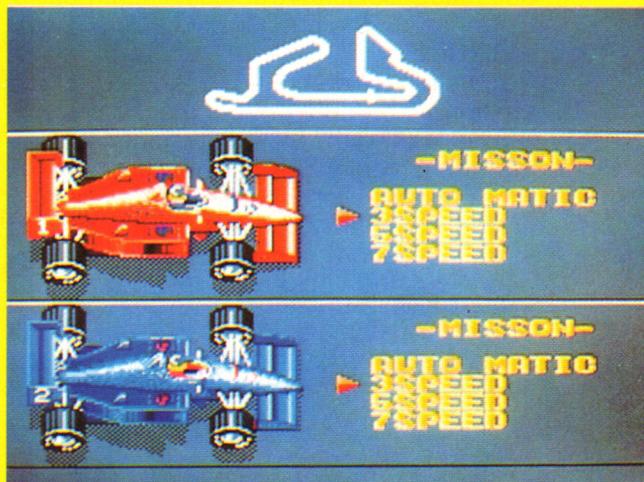
**S**e entri nell'ordine di idee che i giochi per il computer possono essere suddivisi in due grandi categorie - i giochi di fantasia, nei quali ti trovi ad assumere ruoli che nella realtà non assumerai mai, (come combattere contro alieni spaziali, comandare l'esercito di Napoleone nella battaglia di Waterloo, o essere un piccolo pesce robot), e i giochi di simulazione che ti consentono di fare un'esperienza di vita reale senza i pericoli, le spese e le seccature, fra questi ultimi il gioco di pilotaggio è forse quello che costruisce il concetto di base.

Probabilmente il primo gioco stile 'simulazione' apparso nelle arcade (senza prendere in considerazione **Pong** come simulazione di tennis), **Night Fever** dell'Atari, ti ha dato l'eccezionale possibilità di sperimentare la guida ad alta velocità, nel buio più completo, lungo una strada formata da moltissimi piccoli indicatori bianchi (i veterani della guida notturna capiranno cosa intendo), mentre **Sprint** (seguito ben presto da **Sprint 2**, **Sprint 4** e **Sprint 8**) ha preparato la strada a **Super Sprint**, che ha avuto un successo eccezionale, e alla schiera delle sue imitazioni, oltre ad assumersi il ruolo di pioniere dell'idea del gioco multiplo simultaneo, oggi parte integrante di praticamente tutti i coin-op.

Oggi praticamente tutte le simulazioni di

guida derivano da uno di questi due stili innovativi, e questo mese daremo un'occhiata al primo dei due - quello che ti mette realmente al posto di guida.

Per essere onesti, il mercato dei coin-op di guida non è esploso appena dopo la comparsa di **Night Driver**. I due classici della Sega, **Monaco GP** e **Turbo** hanno continuato a dettar legge lasciando le cose invariate fino al 1982 quando l'Atari ha deciso di tornare a presentarsi con il gioco che aveva stabilito le regole basilari delle corse su video. **Pole Position** ha introdotto per la



prima volta un vero circuito di gara (la corsa di Fujiyama, in Giappone, che fra parentesi si snoda proprio ai piedi del monte Fuji, che ha ispirato il logo dell'Atari, per i fanatici di montagna), la veduta in seconda persona (nella quale puoi vedere l'azione da appena dietro alla tua automobile) e la straordinaria velocità che ha portato in scena la tensione sconvolgente di una Formula Uno, fino ad allora inesistente. **Pole Position** è il gioco che ispira tutti i programmi di gara e generalmente i migliori sono proprio quelli che si avvicinano il più possibile ad una replica delle sue eccezionali e entusiasmanti qualità. Ed è per questo che **Crazy Cars 2** è così schifoso!

Se quello che cerchi sono la velocità e la tensione, non puoi trovarti meglio che con **Super Hang-On**. La reputazione dei programmatori della ZZKJ può forse essere un po' diminuita dopo **Smash TV**, ma essi verranno sempre ricordati negli annali della storia per la loro conversione del coin-op, non di grande successo, della Sega sulle motociclette.



Dal punto di vista grafico era bello, con un'infinità di varianti sulle quattro gare e i 40-odd stages, ma la cosa più importante era il semplice entusiasmo di correre su percorsi difficili con curve strette e colline che non consentivano di vedere oltre a velocità variabili fra il "decisamente troppo veloce" e "lento da far paura". Il livello di difficoltà era perfetto, e consentiva ai giocatori di qualsiasi livello di fare progressi sufficienti da renderli completamente dipendenti, prima di metterli completamente fuori combattimento con uno stadio brutale di curve a gomito e ostacoli piazzati dovunque. Oggi **Super Hang-On** è un gioco ottimo, come lo era quando è stato messo in commercio, e

questo significa molto!

Se continuiamo a prendere come punto di partenza **Pole Position**, l'altro gioco che gli



si avvicina molto è il recente **Super Monaco GP** della US Gold. Pur passando teoricamente come una conversione di un altro coin-op della Sega, questa gara del Gran Premio assomiglia proprio poco alla macchina di arcade originale, tecnicamente sconvolgente, ed è invece una questione terra terra strutturato in realtà in modo molto simile al vecchio classico dell'Atari. Come replica di **Super Monaco GP** è decisamente inferiore, ma se lo consideriamo una replica di **Pole Position** non è affatto male, e ti permette di fare un'infinità di guida non insensata il più veloce possibile senza colpire nulla. Ma potresti anche rischiare di dover fare molto di peggio.

L'altro vero contendente di questo stesso genere è **Continental Circus**, della Virgin, un altro gioco di corse su un circuito di Formula 1 con molti giri e organizzato stile un arcade; il movimento è molto veloce e invita alla sfida, ma lascia un pò perplessi per quanto riguarda i grafici che potrebbero essere tranquillamente descritti come un po' sempliciotti. In ogni caso il piacere del gioco non manca, e contiene anche un paio di nuove invenzioni, come il temporale improvviso che rende il tracciato estremamente scivoloso e il modo in cui la tua macchina prende fuoco quando va a sbattere contro qualcosa. Hai comunque sempre la possibilità di arrivare ai box e salvarla senza farla esplodere. Un giochino che non si nota molto ma che vale comunque la pena di possedere, anche solo per il suo prezzo.

Se ci allontaniamo dal mondo della Formula Uno ma rimaniamo nel campo dei giochi a giri multipli e organizzati in stile arcade, ci

imbattiamo in **Lotus Esprit Turbo Challenge**. Questo adorabile gioco della Gremlins ha preso la strada a movimento veloce e ondulatorio da **Super Hang-On**, vi ha aggiunto un qualche elemento relativo ai rally, sotto forma di ostacoli lungo la strada, una quantità limitata di carburante e una competizione per la conquista del miglior piazzamento invece che semplicemente contro il tempo: rimane comunque strettamente legato allo stile arcade. Il modo a schermo diviso per due giocatori migliora molto la sua attrazione (che in ogni caso era già abbastanza buona) e forse contribuisce a renderlo il gioco di gara automobilistico per eccellenza. L'unico vero difetto è anche se sei in modo a un giocatore finisci per utilizzare solo metà dello schermo; tuttavia, dopo cinque minuti di gioco te ne dimentichi perché la gara richiede tutta la tua concentrazione. E come se non fosse abbastanza, per quando non ne puoi più di guidare in continuazione, c'è sempre un piccolo shoot'em up nascosto! Per moltissime persone questo è stato il miglior gioco di gara mai visto, finché non è apparso il suo seguito, **Lotus Turbo Challenge 2**. Questo seguito andava un po' più nella direzione di una versione di **Super Hang-On** più da macchine sportive, con una corsa contro il tempo attraverso numerosi stadi dai paesaggi differenti che sostituivano i giri del circuito della prima versione. Nonostante ciò continuava ad avere una giocabilità eccezionale, oltre ad aggiungere alcune nuove caratteristiche, e in particolare i terribili effetti delle condizioni atmosferiche, che vanno da vento alla neve e addirittura ai banchi di nebbia.

I grafici (questa volta a schermo intero se per un solo giocatore) erano belli, ma il gioco presentava un po' lo stesso difetto dell'altro seguito di un gioco automobilistico della Gremlins, **Supercars 2**, in quanto era stato reso molto più difficile per poter soddisfare le esigenze dei giocatori più esperti, ma in questo modo era stato reso molto meno piacevole e entusiasmante. **Lotus 2** è comunque più un vero gioco di guida che un semplice gioco di arcade, nel quale ti capita proprio di dover a volte frenare, ma comunque non raggiunge gli alti livelli dei suoi antenati per quanto riguarda il divertimento del gioco.

Naturalmente, quando si parla di giochi di arcade, non c'è nessun serio rivale per **Pole Position** che è sicuramente il più grande, se



non il migliore, coin-op automobilistico. **OutRun** è molto probabilmente il più grande successo della Sega come arcade, per cui quando la US Gold ha comunicato di aver acquisito i diritti di conversione tutti hanno tenuto il fiato sospeso. Alcune drammatiche versioni a 8-bit e per l'ST hanno drasticamente smorzato le attese, ma quando è finalmente apparsa la versione per l'Amiga, non era poi troppo terribile. Non di bell'aspetto, ma giocabile, l'**OutRun** è stato un tentativo lodevole, anche se in fondo senza successo, di riproduzione di un coin-op. La USG ha avuto una seconda possibilità quando la Sega ha messo in giro un seguito dell'arcade, che ha però avuto meno successo, **Turbo Out Run**.



Questa volta sono riusciti ad avvicinarsi molto di più al gioco originale, hanno anche migliorato la giocabilità, ma in fondo in fondo rimaneva sempre troppo lento e irregolare per entusiasmare conquistare l'entusiasmo dei veri maniaci.

Comunque, in ambedue i casi, i lunghi tem-

pi di caricamento fra uno stadio e l'altro hanno avuto un ruolo fondamentale nel togliere a questi giochi qualsiasi velleità di diventare pezzi esemplari. Vista la situazione la USG ha tentato un'ennesima strada con un secondo seguito, questa volta del loro stesso progetto. **Out Run Europa** ha



beneficiato del fatto di non dover imitare nessun hardware di arcade, ma ha sofferto per non essere stato copiato con caricamenti straprovati delle arcade della Sega. Il controllo incerto, i grafici insipidi, il gioco frustrante e poco realista, e un'assoluta mancanza di immaginazione hanno lasciato questo gioco automobilistico senza personalità e senza atmosfera, e veramente fuori dai tempi per il momento in cui è apparso.

Il più recente tentativo di conversione di un coin-op è stato quello della Image Work (RIP) con **Cisco Heat**. Sotto molti punti di vista questo è un classico esempio dei problemi che riguardano la conversione di questo genere di giochi: grafici giganteschi, suono sostenuto, controllo dello sterzo, proprio tutte quelle cose che non sono il bello dei computer da casa.

L'Image Works è caduta in questa trappola (soprattutto per quanto riguarda il metodo di controllo - i giochi della Lotus hanno un segno di riconoscimento per la controllabilità, e chi non li adotta è condannato al fallimen-

to fin dall'inizio), ma non ha neanche fatto un gran bel lavoro di conversione della giocabilità, per quanto non richiedesse un grosso sforzo. Tutte le cartine (che si suppone fossero una precisa trascrizione delle strade di San Francisco) sono state cambiate, le poche particolarità di rispetto del gioco (come i ponti a due livelli) sono scomparse e sono apparsi alcuni nuovi particolari (come i lavori in corso in mezzo alla strada). A dire il vero, non è di per se stesso un brutto gioco, ma non rende certo al massimo delle sue possibilità.

Naturalmente, come dimostra **Super Hang-On**, non è necessario utilizzare le quattro ruote per divertirsi. Le motociclette possono essere altrettanto divertenti (con in più il pericolo di subire gravi danni fisici) come dimostra RVF Honda della Micro Style. Con un circuito dallo scorrimento regolare e impegnativo che offre una gara più in stile Formula Uno Grand Prix e simili, **RVF** associa una velocità accessibile ed entusiasmante ad alto livello ad un'apparenza di intelligenza. **Team Suzuki** della Gremlin offre caratteristiche simili, ma spinge la velocità a livelli quasi ridicoli, al punto che ha dovuto preparare un disco di allenamento per consentire ai poveri giocatori comuni di fare qualche progresso. Rimane comunque di grande stile, con grafici impressionanti e molti particolari carini. Se stai cercando un gioco che sia proprio una sfida, questo potrebbe essere quello giusto.

**Team Suzuki** si allontana un po' dallo stile arcade, e in realtà esistono anche altri giochi che cercano di allontanarsi dal semplice sposta-a-destra-e-sinistra per cercare di simulare le sensazioni che si provano guidando ad alte velocità un'automobile dalle ottime prestazioni, e finiscono per assomigliare più a simulazioni di volo che ad un coin-op di gare automobilistiche, completi di grossi manuali, visioni esterne e altre macchinerie del genere. Questo non vuole comunque dire che non sono divertenti e fra loro possiamo sicuramente classificare **Indy 500**.

**Indy**, un'incredibilmente precisa riproduzione di una gara di Indianapolis, offre - come la realtà - una gigantesca sfida che richiede eccezionali qualità di resistenza oltre a un'incredibile abilità di guida. La natura limitata della gara stessa rende forse il gioco sul computer non interessante

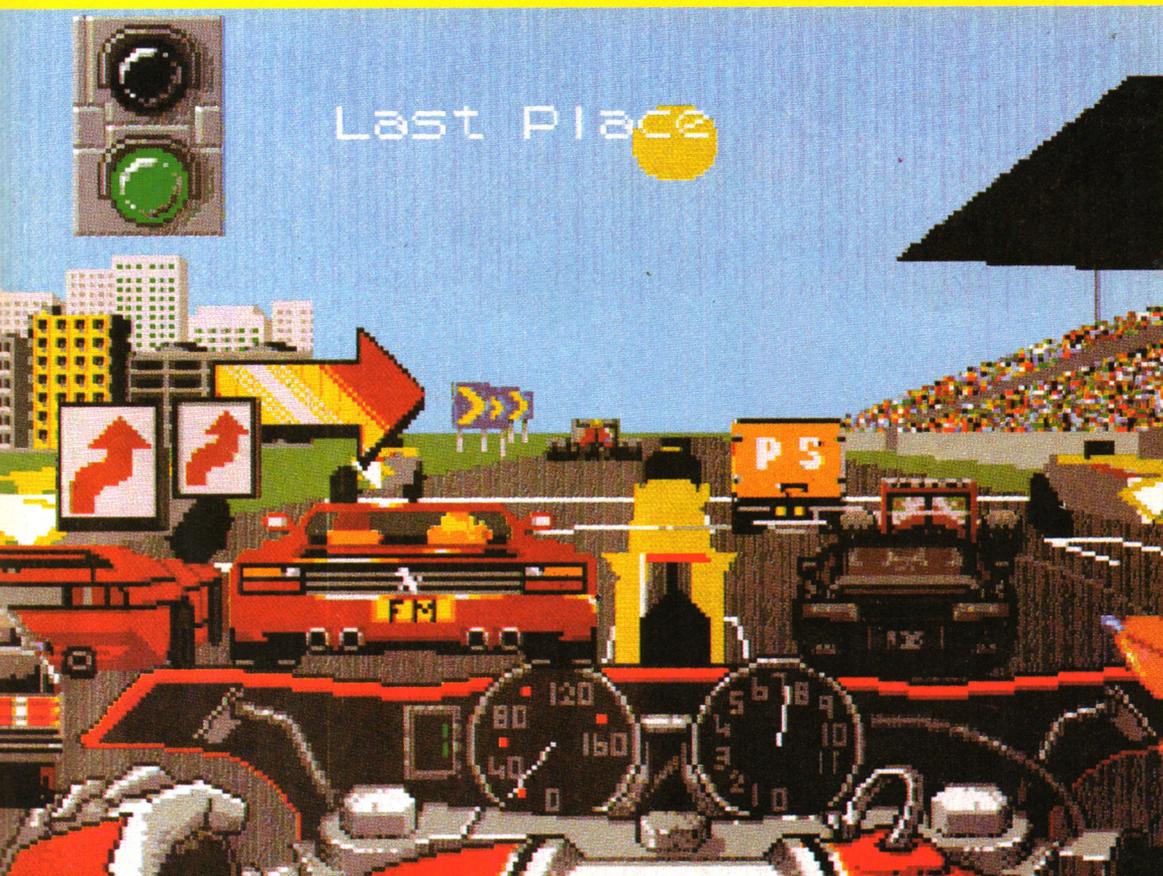
come avrebbe potuto essere (gli angoli sono tutti nella stessa direzione e la pista è un'ovale idiota) ma nonostante tutto è semplicemente una delle esperienze di guida più impressionanti che puoi provare con il tuo amigo.

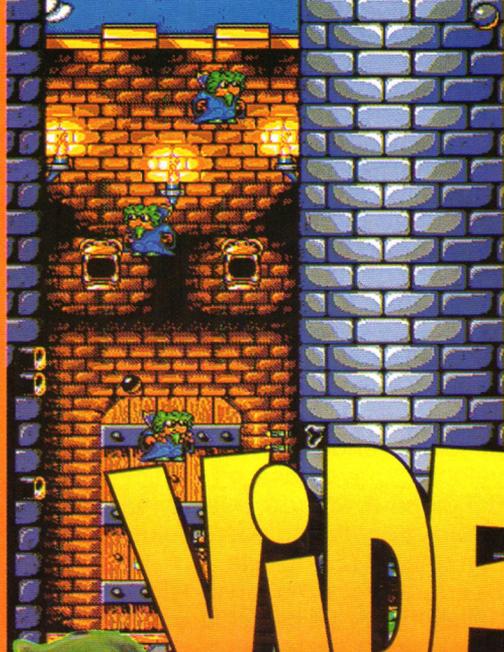
Un gioco che ha non poche somiglianze con Indy 500 è **Formula One Grand Prix** della MicroProse: ha una giocabilità fra le migliori e una straordinaria attenzione ai dettagli, che non abbiamo praticamente mai visto in nessun tipo di gioco. **F1 GP** è un capolavoro di programmazione e disegno. Dovresti uscire subito e andare a comprarlo.

Naturalmente rimane tutta una serie di giochi automobilistici che non abbiamo preso in considerazione: tra di essi troviamo **Crazy Cars**, e il suo orribile seguito **Crazy Cars II**, lanciati dai francesi della Titus. Il secondo ha raggiunto il massimo di ingiocabilità, mentre il primo ha praticamente fermato lo sviluppo del genere per un paio di anni. Poi c'è **Hydra** della Domark, che non è un gioco di guida nel significato tradizionale

(perché guidi un motoscafo da competizione), ma segue esattamente lo stesso concetto cambiando solo il colore della strada. Sotto molti punti di vista stranamente simile a **Crazy Cars II**, **Hydra** ha preso un limitato coin-op per rimanergli fino a renderlo un terrificante gioco. Come anticipazione di questo, la Domark aveva già riservato lo stesso trattamento ad un altro coin-op, la futuristica corsa in una galleria, **Stun Runner**. Tutti avevano detto che sarebbe stato impossibile rendere in modo soddisfacente la velocità spaventosa e i grafici eccezionali del gioco di arcade, e la Domark ha dimostrato che tutto ciò era assolutamente vero con uno sforzo orribile.

Speriamo solo che, anche dopo **Chase HQ** della Ocean, sia ben chiaro cosa la macchina non può fare e tutto ciò venga tenuto presente per indicare alle case di software come dovrebbero (o più precisamente non dovrebbero) spendere tutto il denaro così faticosamente guadagnato nel futuro. Speriamo...





# VIDEOKID



**C**'è programma e programma dal quale lasciarsi prendere. Young Billy era solo un normale bambino teledipendente appassionato di tutto, da Funari ai Simpsons, che zappava costantemente da un canale all'altro prendendo tutto ciò che i suoi occhi riuscivano a catturare. Per togliergli queste esagerazioni ci è voluta una misura estrema. Mentre era immerso nell'ultimo episodio di Beautiful, Billy si è accorto di colpo di essere sempre più vicino allo schermo. Poi, accompagnato

da un grosso fascio di luce è emerso sull'altro lato, ma non sulle spiagge della California baciata dal sole bensì all'interno di uno strano castello. Ed era vestito con abiti da mago.

Una voce risuonò informando Billy che era intrappolato in un mondo della TV e che per riuscire a liberarsi avrebbe dovuto lottare per vari stages. Billy doveva agire velocemente.

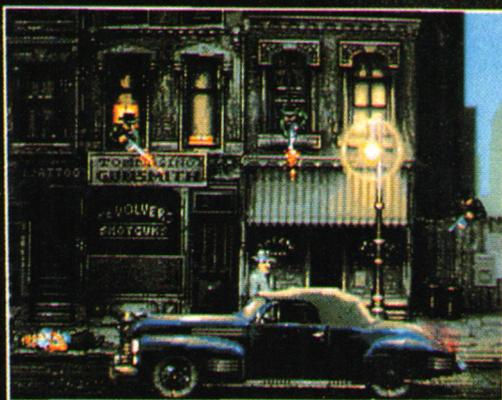
Se cerchi originalità nel disegno di un gioco, grafici eccezionali e suono superfluo con



**Video Kid** non hai da preoccuparti. L'ultima incursione della Gremlin nel mondo degli shoot'em up (dopo l'ultimo **Pegasus**) non si avventura in un nuovo territorio e non è destinato a mettere a fuoco e fiamme il mondo dei giochini. Quello che invece fa, è di procurare un diversivo piacevole alle orde di giochi 'profondi' che attualmente invadono il mercato. In **Video Kid** non c'è proprio niente di sbagliato, è professionale, messo insieme bene, carino da vedere e anche carino da giocare, non apre nuove

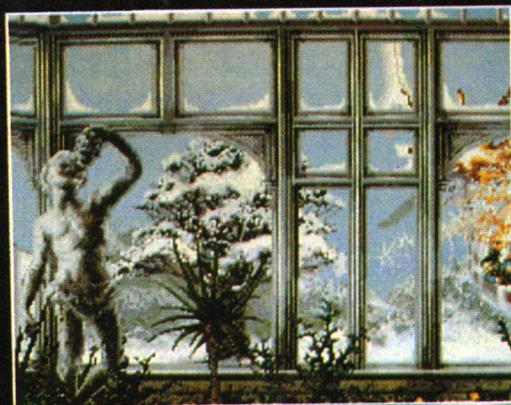
frontiere e, per questo, non pesta i piedi a nessuno. Fa quello per cui è stato creato, per cui nulla da aggiungere. Che cosa gli impedisce di raggiungere le altezze di **Swiv** o **Xenon 2**? Semplicemente il fatto che non fa niente per essere al di sopra degli altri shoot'em up.

Ma questo non deve togliere niente alle osservazioni iniziali. **Video Kid** è divertente e di valore e potrebbe essere proprio quello che stai cercando per passare un paio di ore, è divertimento semplice, non adulterato.



# The Godfather™





**T**he Godfather (Il Padrino) riprende alcune fasi importanti dei tre film girati. Anche se i luoghi e le epoche sono diversi, lo scopo finale, invece, è sempre quello di fare la pelle ai disgraziati che ti attaccano.

Per fare ciò hai a disposizione una pistola con una scorta inesauribile di munizioni e un angolo di tiro variabile. Puoi anche cambiare mano, avanzare o indietreggiare in profondità o accovacciarti.

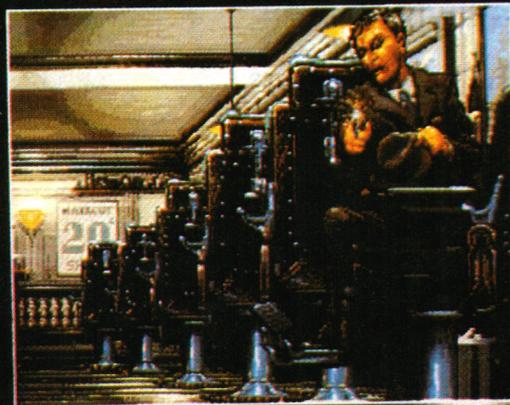
I gangster che ti inseguono mettono in atto vari tipi di attacco. Qui camminano in mezzo alla strada, là si sono appostati alle finestre e nella rientranza di una porta e più in là ancora girano in automobile e rallentano appena appena per lanciarti una raffica di mitra. Per avanzare devi a volte passare su un ponteggio, guidare uno yacht e fare molte altre cose. La realizzazione è irregolare.

I grafici sono assolutamente superbi, di una ricchezza e di una precisione incredibili,

con una colorazione che rende in modo perfetto l'atmosfera dei film neri. L'animazione mette insieme cose ottime e cose meno buone. Le animazioni complementari multiple e varie arricchiscono molto le scene e lo scorrimento differenziale aumenta l'impressione di profondità.

L'animazione dell'eroe e degli attaccanti, invece, è molto lenta e questo rovina gran parte del piacere del gioco. I rumori, costituiti quasi unicamente da voci digitalizzate e spari sono a lungo andare un po' noiosi. Ma il problema principale è legato alla giocabilità, di livello medio, e all'interesse del gioco, molto inferiore a quello che ci si poteva aspettare.

Secondo me è un vero peccato aver rovinato i grafici e l'atmosfera perfetta con una programmazione qualunque, che non rende omaggio al software. Pur non essendo brutto, **The Godfather** è tuttavia purtroppo ben lungi dal poter pretendere di essere un hit.





# VENDO COMPRO CERCO TROVO

● **COMPRO** su cassetta per il CBM 64 - Dragon Ninja I, II, III, Who Framed R. Rabbit, Double Dragon I, II, III, Shinobi, Batman, Knight Orc, Barbarian I, II, Last Ninja I, II, III, Forgotten Worlds, Circus Games, Mistery of the Mummy, Altered Beast, Burning Fight, Life and Death, Gauntlet I, II, tutto a L. 1.000 l'uno - Gautha Luigi - Via Mazzini, 50 - 95032 Belpasso (CT) - Tel. 095/918764 - 21

● **VENDO** Intellevison più giochi (o solo giochi) al prezzo ragionevole di sole 130.000, e L. 4.000 per ogni cassetta. Telefonatemi al più presto, dalle ore 13.30 alle 15.30 oppure dalle ore 18.30 alle 20.30 - Giochi: Zaxxon, Tennis, Super Cobra, Mouse Trap, Donkey Kong; Venture, Skiing, Word cup Soccer - Varesi Hermes - Via San Francesco, 15 - 20074 Graffignana (MI) - Tel. 0371/88484 - Età 12

● **VENDO** per il C64 giochi come: Wrestling, Tartarughe Ninja I, II, Platoon, Olimpiadi invernali ed estive, Porno Game, Sexi Poker, In Break Out, Porno Puzzle, Final Fight (Lotta finale) Golden Axe, Micropose Soccer, Double Dragon II, Ricochet, Batman, Combat, School, Tiger Road, Tennis, Zona Goal, Fire Trap (ed altri tutti a lire 2000 l'uno con un minimo di 3 giochi) - Telefonate ore pasti - Davide Innocente - Via degli Emigranti, 32 - 73015 Salice Salentino (Lecce) - Tel. 0832/732081 - Età 14 anni

● **COMPRO** per CBM 64: disk drive con manuale d'istruzioni a L. 120.000 - programma originale che trasforma il CBM 64 in Spectrum a L. 15.000 con istruzioni - copiatori di qualsiasi tipo a lire 3.000 cad. (non cartucce) - penna ottica e relativo software su cassetta con istruzioni in italiano a L. 15.000 - compilatore di linguaggio Pascal, Turbo Pascal e C a L. 4.000 cad. - Max serietà. Scrivere solo se interessati ai prezzi sopra indicati - Moro Matteo - Via Properzia, 41 - 33013 Gemona del Friuli (UD) - 14 anni

● **COMPRO** giochi per ragazzi forti! I titoli sono: Golden Axe, Robocop, Mario Bros, Dragon's Lair II, Amour-Geddon, Eswat, Mig 29, Manchester United Europe, Terminator II, Pro Flight, Final Blow, Batman: The movie, F-16 Combat Pilot, Hero's Quest, European Superleague, Kick Off 2, Vendetta, Back to the Future II. - Prezzo massimo L. 5.000 - Cerco anche programma per suonare con il CBM 64. Rivolgersi a: Mauro Della Corte, Via Cignale 3, Torre Annunziata, prov. Napoli - Tel. 081/8622966

● **VENDO** giochi per C64 a lire 3.000 la cassetta (la cassetta vuota la compro io!) - alcuni titoli: Batman (the movie e caped), Lupo Alberto, Dynamite Dux, Wrestle Mania, Double Dragon 3, The untouchables e tanti altri. Per la lista completa e aggiornata ogni volta che compro un nuovo gioco. Scrivere o telefonare a: Giorgio Sandro, Viale Trento e Trieste, 8 - Volterra (Pisa) - Tel. 0588/85838 - Massima serietà.

● **CERCO** disperatamente i seguenti giochi per CBM 64: Kick Off, WWF Wrestling, Pit Fighter, Altered Beast, Hero Quest, Creatures, Pago fino a lire 4.000 poi compro anche il programma che trasforma il CBM 64 in ZX Spectrum su cassetta pago fino a lire 7.000 - Ivan Cannavò - Via Samuele, 26 - 95123 Catania - Tel. 095/359639 - Età 10

● **VENDO** Monitor (Cristalli verdi) tastiera 48 K, registratore 20 giochi, tra cui: Karatè 3, The Last Gunner Commander Super Abissi, Super Cup, Pallacanestro, Enduro, Box, Ecc.

**LA DIREZIONE NON È RESPONSABILE  
DEL CONTENUTO DEGLI ANNUNCI  
PUBBLICATI COME SERVIZIO GRATUITO**

**In questa rubrica Special  
Program intende ospitare tutte  
quelle proposte di scambio,  
acquisto e anche vendita di  
programmi e computer. Dalla  
quantità delle lettere che ci  
manderete imposteremo la  
rivista. Attendiamo proposte  
anche dai possessori  
di altre marche.**

**Indirizzate a Società SIPE srl,  
- Vendo, compro, cerco, trovo -  
via Ausonio, 26 - 20123 Milano**

Ecc. Alla modica somma di 450.000 con mie spese di spedizione (Mi raccomando trattato bene) - Giulio Sammy - Via Carraffa, 36 - 91028 Marsala (TP) - Tel. 0923/955183

● **COMPREREI** separatamente cassette per C64 contenenti i seguenti giochi Tretis, Golden Axe, Shinobi, Last Ninja 3, Indiana Jones e l'ultima crociata, Moon Walker max L. 5.000 cadauno - Telefonate a qualsiasi ora della giornata sono sempre libero - Crescenzo - Corso Garibaldi, 46/A - 80030 Tufino (Napoli) - Tel. 081/8297305 - Età 15

● **VENDO** Commodore 64 + Registratore + Alimentatore + Duplicatore + 2 Joystick + Copri tastiera e più di 1300 giochi e molti originali tra cui Turrigan, Raimbow Island, Flimbo's Quest, Last Ninja 3, Creatures a L. 500.000 trattabili - Stefano Piccino - Via Polibio, 4 - 74100 Taranto - Tel. 099/327418 - Età 17

● **VENDO** programma per la schedina (obiettivo 13), poi vendo giochi come Compat School, Super Hancon Rastan, Rambo I, II, III, Renegade III, Salamander, Basket, Shinobi, Super Wonder Boy II, Tetriz, Ecc. a L. 2.500 - Santamaria Filippo - Via Concezione, 4 - Pisticci (MT) - Tel. 0835/583300 - Età 17

● **CERCO** disperatamente il n. 52 di Special Program anche senza rivista, sono disposto a pagarlo molto, ma attenzione cerco anche i seguenti giochi per CMB 64 su nastro: Wonder Boy I e II, Indiana Jones, Moon Walker, Paper Boy, Operation Wolf, ad un prezzo trattabilissimo, cerco anche il programma che trasforma il CBM 64 in Spectrum 48 K a L. 10.000 anch'esse trattabilissime -

Annuncio sempre valido in tutta Italia, pensateci velocemente - Telefonatemi ore pasti o scrivitemi, chiedete di Roberto - Mezzanotte Roberto - Via Faleriense Ovest, 13 - 63025 Montegiorgio (AP) - Tel. 967109 - Età 13

● **CERCO** per lo Spectrum 48 K: Wrestling, Dragon Ninja, Rambo II; Roki V, Golden Axe II, Robocop, Lupo Alberto, Golden Axe I - Prezzo ragionevole - Naomi Thomas - Via Francesco Suriano, 23 - 00125 Roma (Acilia) - Tel. 5257177 - Età 11

● **COMPRO** programma Space Invaders, per Spectrum 48K scramble defender, Alien, Galaxians, più adattatore interfaccia joystick dello Spectrum sullo ZX 81 - Per accordi telefonare la sera dalle ore 21.00 in poi allo 085/4710008 e chiedere di Luigi - Astenersi imprecisi - Luigi Di Marcantonio - Via Milite Ignoto, 25 - 65123 Pescara - Tel. 085/4710008 - Età 23

● **VENDO** a prezzi ragionevoli giochi per CB 64 (su nastro) come: Robocop, Kick off, World Cup 90, Pakland, Over the net, Vendetta Golden, Axe e molti altri - Vendo anche il programma che trasforma il C-64 in Spectrum - Se vi interessa rivolgetevi a: Carfora Alfonso - Via Caudio, 9 - 81028 S. Maria a Vico (CE) - Tel. 0823/804362 - Età 13

● **VENDO** a prezzi trattabili 4 favolose cassette per CBM 64 "The Games, Winter Edition, Michael Jackson Moonwalker, Rambo III, California Games, Ti posso anche vendere 1 porta cassette con altri bellissimi giochi massima serietà - Telefonare nelle ore dei pasti mi raccomandando - Axel Baccari - Via Australia, 23 - 00144 Roma - Tel. 06/5920146 - Età 13

● **COMPRO** gioco "Winning Run" del mensile Hit Parade N. 43 per CBM 64 - Danese Patrizio - Via Rubichi - 73037 Poggiardo (LE) - Tel. 0836/91734 - Età 13

● **COMPRO** giochi degli scacchi dal 1986 in poi in cassetta per Commodore 64 - sono disposto a pagare 3000 cadauno - Costantini Stefano - Via Trieste, 802 - 21042 Caronno Pertusella (VA) - Tel. 02/9659388 - Età 27

● **VENDO** cassette di Top Plaigames 13-14 a 2000 lire l'uno - I magnifici 7 15-16 (mai usati) telefonare ore pasti - Francesco Rossi - Via Ariosto, 23 - Vercelli - Tel. 211090 - Età 13

● **VENDO** i migliori giochi per CBM 64 su cassetta a sole L. 500 - alcuni esempi: Super Cars II, Commando, Platoon, Hot Rod, Last Ninja I, II, III, Turrigan I, II, Dragons Lair I, II, Ghost Busters I, II, After Burnet, Robocop, Zord Cup 90, Micro Prose Soccer, Rocky Speed way, Ritorno al Futuro I, Dinamite Dux, California Game, Super Man, Spider Man, Lupo Alberto, Crock Down, Strider II, Creatures, Gran Prix, Circuit e tanti altri - Massi Alessandro - Via Carso, 6 - 51031 Agliana (PT) - Tel. 0974/719841 - Età 17

● **VENDO** giochi per Amiga 500 i quali sono: Shadow Warriors, Lotus Turbo II, Robocop, Robocop 2, Prince of Persian, Grull and Cross Bones, World Cup 90, Italy 1990, English Soccer World Champ Soccer, Soccer Manager, Plus, Player Manager, Top Wrestling, Warm VI, Leander First Samurai, Monkey Island I, R-Type, Lupo Alberto, Asterix, Agony, Hollywood, Poker Pro, Brother World, Street Fighter + 1 gioco fascination jak mc kraken, WWF Wrestling, Rete e Cabal,

Elvira 1, Super Off Road, Turtles II, Shadow Battle Beast, Strip Poker, Altered Beast, Finn Fight, Duck Tales, Wolfchild, Crime City, e ne ho ancora molti - Li vendo a L. 1000 l'uno - Lamberti Armando - Via 1<sup>a</sup> Traversa Atzori - 84014 Nocera Inferiore (SA) - Tel. 5173850 (081) - Età 17

● **VENDO** fantastici giochi su disco per CBM 64 a partire da L. 1500 l'uno tra cui Golden Axe, Robocop, Imp. Mission 2, Italy 90, Monkey Kong, Sup. Mano Bross, Ghost'n Goblins, ecc. e molti programmi (videoscrittura, copiatore, ecc.) - Telefonare o richiedere la lista - Max serietà - Ivan Colaluca - Via Europa, 27 - 20084 Rozzano (MI) - Tel. 02/8253009 - Età 16

● **VENDO** - Salve!!! La Ghost Soft presenta i nuovi titoli su cassetta: Rodland, Rolling Ronny, Manchester United Europe, Terminator 2, Ninja Turtles 2, F1 GP Circuits, Final Fight, Turbo Charge, Lupo Alberto, Ninja Spirit, Creatures, su disco: Rolling Ronny, F1 GP Circuits, Warm Up, Mercs, Narc, Armalyte, Navy Seals, Creatures, Test Drive 1-2, Shadow of the Beast - Questi i nuovi titoli, ma potrete scegliere i vostri giochi fra più di 1200 games, cerco inoltre persone disposte a scambiare giochi con me!!! Rispondo a tutti - Ciao!!! - Marco D'Onofrio - Rione Cicalese, 69 - 84025 Eboli (SA) - Tel. 0828/361591 - Età 20

● **VENDO** "tutto" per CBM 64, su disco e cassetta a prezzi incredibili (giochi, programmi, vari, manuali, ecc.) - Annuncio sempre valido!!! Sgambelluri Nicola - Via Bello, 2<sup>a</sup> traversa - 89048 - Siderno - Tel. 0964/388852 - Età 17

● **VENDO** software per Commodore 64 titoli come Fast Text, Carbase Imagelab, Lotto, Calc Pack, Disk Base, VCR Base, Fast Office,

Ety II, Maggazzino, Flash, Professional, Graph, X-Print, Book Base, Music Base, V3.0 - Elenco fornitori, Zoom Basic, Level Room 3D, Anicad, Drummy, Emulatore 48K e MS Dos, Dirmagic, Aerei, Fumetti, Scroll Up, Night Swon, Magic 104, DTV Master, Formula Uno, Super Video, ecc. - Game compresi per lista inviare L. 5.000 in bolli a: Papa Charlie - Box 12 - 62014 Corridonia (MC) - Età 20

● **COMPRO** cassetta di Mario Bros, per CBM 64 (prezzo stracciato) inoltre vendo Pukman Summer Olympia and Erotic Games, Persian Gulf inferno, Swash e QIX - Disponibili su una cassetta a L. 18.000 o separatamente a L. 3.000 - Squitieri Giovanni - Via A. Volta, 7 - 51036 Larciano (PT) - Tel. 0573/837884 - Età 12

● **COMPRO** cassette VIC 20 - Suzzi Domenico - Viale della Repubblica, 1 - 84100 Matierno Salerno - Tel. 566119 - Età 14

● **CMC** Sinclair Club, ovvero tutto per l'utente Sinclair ZX Spectrum 48/128 K, QL 8/16 e SAM - Novità Software originale - CMC News il bollettino only for your Sinclair - Chiediamo ed offriamo massima serietà - Tel. 035/462825-460817 Matteo Caccia - Via G. Rossini, 18 - 24030 Presezzo (BG)

● **CERCO** giochi per il Commodore 64/128 come: Superstars of Wrestling, Bubble Bobble, Super Mario Bros, su cassette - Curti Rolando - Via Nazionale, 24 - 23020 Verceia (SO) - Tel. 0343/443355 - Età 12

● **COMPRO** giochi per CBM 64 come Turtles, NBA, Mario Bros, Golden Axe, Shinobi, Street Fighter, Paper Boy, a non più di 1500-200 lire cadauno - Ormeni Massimiliano - Via

Como, 5 - 51018 Pieve Anievole (PT) - Tel. 0572/182761

● **VENDO** giochi per C-64 e Amiga - Posseggo numerosissimi programmi e tutte le ultime novità a prezzi stracciatissimi. Richiedere lista gratuita dei giochi su disco e cassette - Inoltre **CERCO** giochi RPG tipo: Magic Candle, Gateway, Ultima 4&5 (a prezzi ragionevoli) Vi informo che il prezzo dei miei giochi Amiga è di L. 3000 al disco. Mentre per Commodore varia sia su nastro che su disco - Per ulteriori informazioni telefonare (ore pasti) - Annuncio sempre valido - Luigi Chirido - 94019 Valguarnera - Tel. 0935/956514 Età 19

● **CERCO** e **COMPRO** il gioco "STREET FIGHTER I" pagabile anche a caro prezzo L. 8000 preferibilmente originale e vendo a L. 3000 giochi come: Wonder Boy I, Double Dragons II, Shinoby, Super Boggy Boy, Protennis, Wrestling Mania, Ikary, Warriors Super League, tutti duplicati, in ottime condizioni - Mallardi Vito - Via Cellini, 2 - 70019 Tribbiano (BA) - Tel. 080/682523 - Età 15

● **VENDO** per Commodore 64 fantastici giochi come Ghostbuster, Batmann, Lupo Alberto, Boxing, Calcio, Basket, Mario Bros, ecc. Telefonare alle ore 20 per grandi acquisti sconti e omaggi - Aldo Tosi - Viale Einaudi 15/B - Arese (MI) - Tel. 02/9384966 - Età 16

● **CERCO** Street Fighter, Double Dragon, Shisobi, Buble Bobble, Darius, Turbo Outrun, Double Dragon II - Caria Alberto - Via delle Lucciole, 21 - 09134 Pirri (CA) - Tel. 500398 - Età 10

**Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di SPECIAL PROGRAM presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20123 Milano**

**VENDO**

(cancellare i settori che non interessano)

**COMPRO**

**CERCO**

**TROVO**

**SPECIAL PROGRAM N. 89**

**SCRIVERE IN STAMPATELLO**

NOME \_\_\_\_\_ INDIRIZZO \_\_\_\_\_

CAP \_\_\_\_\_ CITTA' \_\_\_\_\_ TEL. \_\_\_\_\_ ETA' \_\_\_\_\_

● CERCO video gioco Robocop su cassetta per Commodore 64 disponibile a comprarlo solo a max 5.000, compro anche Italia 90, a L. 5.000 cerco anche giochi su stile Rally di bella grafica) anche a L. 10.000 - Telefonare a questo numero 0376/632346 oppure mandare le cassette via posta e mandarmi anche l'indirizzo per poter mandare i soldi - Maurizio Baroni - Castiglione delle Stiviere - 46043 - Via Benaco, 4 - Tel. 0376/632346 - Età 14

● COMPRO Special Program dal N° 1 al numero 12 compreso (anni 1984-85) - importante sono interessato in quanto collezionista esclusivamente ai fascioletti allegati ai suddetti numeri - Chi fosse in possesso di tali riviste smetta di leggere e telefoni immediatamente (pago bene) ore pasti. Attenzione annuncio sempre valido solo per Roma e zona - Francesco Piccardo - Via Casella 37 - 00199 Roma - Tel. 06/8610438 - Età 20

● VENDO giochi per il C 64, Vendo una cassetta dove c'è Simulator 3, Super Pilota, Direttore delle corse, Grand Prix, a L. 5.000 Poi vendo Mario Bros, Rainbow Island, Scacchi n. 3D, Davis Cup, Ghosts'n'Goblins, a 3.000 l'uno - Vendo una cassetta sempre per il C64 con Karate, Boxe, Sumo, Judo a L. 5.000 poi giochi vari - Mauro Cogoni - Via Amsicora, 1 - 09133 Monserrato (CA) - Tel. 070/562071 - Età 16

● COMPRO i giochi Steet Fighter I, II, II1/2 e III a Lire 4.000 l'uno - In disco per il Commodore 64 - Dario - Via Giuseppe Oberdan - 57125 Livorno - Telefono 895312 - Età 10

● VENDO, mega fantastici giochi per C64 su cassetta il prezzo compreso da L. 1500 a L. 2500 cadauno. Eccovi tutti i giochi disponibili al pubblico, Stunt Car Racer, Italy 90, Bomber Jack, Cybernoid, Skate 3D, Poker Strip, Professional Skate, Ace 1-2 Color Mind, Mario Bros, Super Mario Bros IV, Hollywood Poker, Ninja Turtles, Ghost's Goblin, 1943, Nightmare, The image System, Turrigan, II (The Best), Ferrari F1, Sexy Game, Ace 2088, Tennis Ace Simulator, Karate Kit II, Corando Parachutiste, Sim. di volo Collection, Indiana Jones, Donde'y Kong, Microsoccer, Warlors Quest, Super Buggy 4x4, Super Tennis, Golf 3D, Tornado, Terranez, Tetris e numerose carambole - Renna Gianluca - Via De Gasperi, 8 - 72025 Sandonaci (BR) - Tel. 0831/681231 - Età 16

● CERCO e COMPRO programmi per CBM 64 come: Batman, Robocop, Indiana Jones, Golden Axe, Turtles ecc. da lire 500 a Lire 2.500 trattabili. Se avete intenzione di venderli scrivete a: Paolo De Fina - Via Ipponion, 55 - 88016 S. Onofrio - Età 13

● VENDO per CBM 64 cassetta Robocop, Lupo Alberto, Spiderman, Popeye, Super Mario Bros, Gost's Busters II - (L. 2.000 l'uno minimo giochi 8 effettuo sconti a chi acquisterà più di 15 giochi - Inoltre vendo 50 giochi originali a Lire 30.000 - Scrivete o telefonate (esclusa domenica) a Paolo Tiberi - Via Falci, 5 - 05015 Fabro (TR) - Tel. 0763/831092 - Età 10

● COMPRO Barabarian I e II, per CBM 64 che siano in ottimo stato in cassetta - Fabio Lanfranchi - Via S. Annunziata - Casella Postale N. 2 - Messina - Tel. 090/357459 - Età 16

Elvira 1, Super Off Road, Turtles II, Shadow Battle Beast, Strip Poker, Altered Beast, Finn Fight, Duck Tales, Wolfchild, Crime City, e ne ho ancora molti - Li vendo a L. 1000 l'uno - Lamberti Armando - Via 1ª Traversa Atzori - 84014 Nocera Inferiore (SA) - Tel. 5173850 (081) - Età 17

● VENDO fantastici giochi su disco per CBM 64 a partire da L. 1500 l'uno tra cui Golden Axe, Robocop, Imp. Mission 2, Italy 90, Monkey Kong, Sup. Mano Bros, Ghost'n Goblins, ecc. e molti programmi (videoscrittura, copiatore, ecc.) - Telefonare o richiedere la lista - Max serietà - Ivan Colaluca - Via Europa, 27 - 20084 Rozzano (MI) - Tel. 02/8253009 - Età 16

● VENDO - Salve!!! La Ghost Soft presenta i nuovi titoli su cassetta: Rodland, Rolling Ronny, Manchester United Europe, Terminator 2, Ninja Turtles 2, F1 GP Circuits, Final Fight, Turbo Charge, Lupo Alberto, Ninja Spirit, Creatures, su disco: Rolling Ronny, F1 GP Circuits, Warm Up, Mercs, Narc, Armalyte, Navy Seals, Creatures, Test Drive 1-2, Shadow of the Beast - Questi i nuovi titoli, ma potrete scegliere i vostri giochi fra più di 1200 games, cerco inoltre persone disposte a scambiare giochi con me!!! Rispondo a tutti - Ciao!!! - Marco D'Onofrio - Rione Cicalese, 69 - 84025 Eboli (SA) - Tel. 0828/361591 - Età 20

● VENDO "tutto" per CBM 64, su disco e cassetta a prezzi incredibili (giochi, programmi, vari, manuali, ecc.) - Annuncio sempre valido!!! Sgambelluri Nicola - Via Bello, 2ª traversa - 89048 - Siderno - Tel. 0964/388852 - Età 17

● VENDO software per Commodore 64 titoli come Fast Text, Carbase Imagelab, Lotto, Calc Pack, Disk Base, VCR Base, Fast Office,

Ety II, Maggazzino, Flash, Professional, Graph, X-Print, Book Base, Music Base, V3.0 - Elenco fornitori, Zoom Basic, Level Room 3D, Anicad, Drummy, Emulatore 48K e MS Dos, Dirmagic, Aerei, Fumetti, Scroll Up, Night Swon, Magic 104, DTV Master, Formula Uno, Super Video, ecc. - Game compresi per lista inviare L. 5.000 in bolli a: Papa Charlie - Box 12 - 62014 Corridonia (MC) - Età 20

● COMPRO cassetta di Mario Bros, per CBM 64 (prezzo stracciato) inoltre vendo Puk man Summer Olympia and Erotic Games, Persian Gulf inferno, Swash e QIX - Disponibili su una cassetta a L. 18.000 o separatamente a L. 3.000 - Squitieri Giovanni - Via A. Volta, 7 - 51036 Larciano (PT) - Tel. 0573/837884 - Età 12

● COMPRO cassette VIC 20 - Suzzi Domenico - Viale della Repubblica, 1 - 84100 Matierno Salerno - Tel. 566119 - Età 14

● CMC Sinclair Club, ovvero tutto per l'utente Sinclair ZX Spectrum 48/128 K, QL 8/16 e SAM - Novità Software originale - CMC News il bollettino only for your Sinclair - Chiediamo ed offriamo massima serietà - Tel. 035/462825-460817 Matteo Caccia - Via G. Rossini, 18 - 24030 Presezzo (BG)

● CERCO giochi per il Commodore 64/128 come: Superstars of Wrestling, Bubble Bobble, Super Mario Bros, su cassette - Curti Rolando - Via Nazionale, 24 - 23020 Verceia (SO) - Tel. 0343/44355 - Età 12

● COMPRO giochi per CBM 64 come Turtles, NBA, Mario Bros, Golden Axe, Shinobi, Street Fighter, Paper Boy, a non più di 1500-200 lire cadauno - Ormeni Massimiliano - Via

INDICATO  
IL TRATTEGGIO  
SEGUENDO  
E PIEGA  
IN NERO  
SEGNATO  
IL BORDO  
LUNGO  
RITAGLIA

**Tagliando da compilare e spedire in busta  
di SPECIAL PROGRAM  
presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 2015**

**VENDO**

(cancellare i settori che non interessano)

**COMPRO**

**CERCO**

**TROVO**

**SPECIAL PR**

**SCRIVERE IN**

NOME \_\_\_\_\_

INDIRIZZO \_\_\_\_\_

CAP \_\_\_\_\_

CITTA' \_\_\_\_\_

TEL. \_\_\_\_\_

PERSONALIZZA  
LA CASSETTA  
SCRIVENDO  
IL TUO NOME